

Revista Mídia e Cotidiano
Artigo Seção Livre
Volume 12, Número 1, abril de 2018
Submetido em: 09/03/2018
Aprovado em: 15/04/2018

TEMPOS DO CONHECIMENTO EM EXPOSIÇÃO: Tecnologias da Memória e Preservação Digital do Patrimônio

TIMES OF KNOWLEDGE IN EXHIBITION: Technologies of Memory and Digital Preservation of Patrimony

Cecília C. B. CAVALCALTI¹; Carolina da Rocha C. MATOS.²

Resumo:

As tecnologias da memória se transformam através do uso de novos programas informáticos, destinados à reconstrução com imagens 3D de locais e artefatos danificados e inclusive extintos. A partir da virada do milênio, a preservação do patrimônio histórico e cultural passa da manipulação de suportes analógicos para o gerenciamento digital, com a administração de arquivos numéricos e bancos de dados. Transmitidas através de telas digitais e absorvidas no espaço virtual como um ato cotidiano, as imagens do passado podem gerar um tipo de percepção similar à conquistada no confronto com o objeto real. A contemplação e a reflexão sobre o conteúdo transcendem a materialidade da obra. Os museus seguem sendo instituições centrais da cultura, espaços depositários de valores culturais, mas competem agora com modelos de representação onde ocorrem conexões virtuais e multissensoriais entre o saber e a sociedade.

Palavras-chave: Patrimônio Cultural; Museus; Temporalidades; Novas Tecnologias; Cibercultura.

Abstract:

Memory technologies are transformed through the use of new computer software, aimed for 3D image reconstruction of damaged and even extinct sites and artifacts. Since the new millennium, the preservation of historical and cultural heritage goes from the manipulation of analog supports to digital management, with the administration of numeric files and databases. Transmitted through digital screens and absorbed in the

¹ Doutora em Comunicação e Cultura pela Escola de Comunicação da UFRJ, com experiência internacional como pesquisadora visitante no Museu CosmoCaixa de Barcelona. Pós-doutorado PAPD FAPERJ-CAPES na Escola de Comunicação da UFRJ. Jornalista e Pesquisadora. Formação acadêmica e trajetória profissional se caracterizam pela Inter-relação de quatro grandes áreas de interesse: Comunicação, Educação, Museus e Tecnologias da informação. A partir das pesquisas desenvolvidas, foi possível construir uma integração entre esses saberes, principalmente no que concerne à conquista de habilidades e à criação de métodos e estratégias de análise e de divulgação científica.

² Doutoranda em História da Arte pela Universidad Complutense de Madrid, investiga a utilização de novas tecnologias no ambiente museológico, concluindo tese intitulada “El tiempo y el espacio de la pantalla digital”, dirigida pelas Professoras Doutoras Concha Casajús Quirós (UCM) e Cecilia C. B. Cavalcanti (ECO-UFRJ). Bacharel em Comunicação Social – Jornalismo pela PUC-Rio (2003) com Pós-graduação em Comunicação e Imagem pela mesma Universidade (2005), também cursou Máster em Curadoria de Exposições (EINA, Barcelona, 2007) e é Especialista em Gestão de Coleções de Arte Contemporânea (I-ART, Madrid, 2008).

virtual space as a daily act, the images of the past can generate a kind of perception similar to the one achieved in the confrontation with the real object. Contemplation and reflection on content transcend the materiality of the work. Museums continue to be central institutions of culture, spaces that hold cultural values, but now compete with models of representation where virtual and multisensorial connections can be made between knowledge and society.

Keywords: *Cultural Heritage; Museum; Temporalities; New technologies; Cyberculture.*

MORTE E RESSUREIÇÃO DO PATRIMÔNIO MUNDIAL

É mais fácil destruir do que construir. Essa foi a maneira simples e sincera que Mawlawi Qudratullah Jamal, Ministro da Informação e da Cultura do Talibã, escolheu para anunciar em coletiva de imprensa a completa destruição dos Budas de Bamiyan, duas estátuas de 55 e 38 metros de altura respectivamente, construídas no século VII. Era o mês de março de 2001 quando o exército do movimento fundamentalista islâmico começou sua investida contra as estátuas, com disparos e bombas de artilharia. O assalto inicial não teve grande impacto sobre os Budas, que já haviam sobrevivido a ataques de canhão ordenados pelo conquistador mongol Gengis Khan no cerco de 1221 e também um incêndio criminoso decretado por outro imperador mongol, Aurangzeb, no século XVII. Diante da ineficácia das técnicas até então empregadas, os talibãs finalmente decidiram pela explosão, atingindo assim o objetivo almejado por tantos séculos: transformar os Budas em pó e acabar de vez com a peregrinação ao local. “Não é um grande problema. As estátuas são apenas objetos feitas de barro ou pedra”, concluiu Mawlawi.

A essa tragédia cultural do novo milênio, seguiram-se outros ataques contra o que chamamos a herança histórica e cultural do planeta. Outro exemplo muito difundido desse tipo de ação aconteceu na última semana do mês de agosto de 2015, quando o Estado Islâmico, grupo terrorista formado por jihadistas muçulmanos ultraconservadores, divulgou através de vídeos e fotos de sua autoria a completa destruição do templo *Baalshamin*, construído há aproximadamente 2.000 anos na cidade de Palmira, na Síria. Referindo-se ao edifício da era romana como um "templo pagão", o grupo também detonou explosivos em seu interior, destruindo outra estrutura preservada ao longo de tantos séculos.

Apresentamos esses dois cenários atuais que remetem à conservação do patrimônio histórico e cultural para abordar a questão da transmissão do conhecimento através do tempo com o auxílio das tecnologias da memória. Até a virada do milênio, essas tecnologias se limitavam a mídias analógicas como suporte para transmissão do tempo passado, como a escrita, a pintura, a fotografia e posteriormente o vídeo. Mas atualmente, as possibilidades de preservação através da conversão para o formato digital

possibilitam a criação de cópias em qualidade tão alta quanto necessário, até mesmo em tamanho real.

Os Budas de Bamiyan faziam parte da “Paisagem Cultural e Vestígios Arqueológicos do Vale de Bamiyan”, sítio integrante da lista da UNESCO para “Patrimônio Mundial em Perigo”³. Mais que objetos, aquelas obras representam movimentos artísticos e religiosos que caracterizaram a antiga Bactria entre os séculos I e XII, integrando várias influências culturais e refletindo a escola *Gandhara* da arte budista. Mesmo reinando soberanos há cerca de 1.500 anos nessa província do planalto central do Afeganistão, não foram capazes de sobreviver à intolerância e ao profissionalismo terrorista dos tempos atuais.

Já a cidade de Palmira, na Síria atual, é considerada um dos principais centros culturais do mundo antigo e foi eleita como Patrimônio Mundial⁴ da UNESCO em 1980⁵. Apelidada de “Veneza do deserto”, Palmira cruzou o destino de várias civilizações entre os séculos I e II, e sua arte e arquitetura combinavam técnicas greco-romanas e influências persas com as tradições locais. Após a explosão que destruiu o já citado templo de *Baalshamin*, o Estado Islâmico seguiu com sua cruzada de demolição, danificando severamente o templo de *Bel*, segundo atestam imagens de satélite captadas pela UNITAR (*United Nations Institute for Training and Research*)⁶.

Nos dias de hoje, através de novos programas informáticos destinados à reconstrução com imagens em três dimensões dos locais e artefatos danificados e inclusive extintos, podemos gerenciar a memória de outros tempos com a administração de arquivos numéricos e bancos de dados, em detrimento da usual manipulação de objetos físicos.

É este o caso dos Budas de *Bamiyan* por meio de sua recuperação digital. Diante da dificuldade em reconstruir fisicamente as estátuas a partir das poucas peças que puderam ser recuperadas (processo chamado anastilose em arqueologia), optou-se por

³ <http://whc.unesco.org/en/list/208>. Consultado em 4 de setembro de 2016.

⁴ O Comitê do Patrimônio Mundial, filiado à UNESCO, desenvolveu uma lista de critérios precisos para a inscrição de bens na Lista do Patrimônio Mundial e para a prestação de assistência internacional. Para ser contemplado, a candidatura deve atender a pelo menos um dos dez critérios listados no link a seguir: <http://whc.unesco.org/en/criteria/>. Acesso em: 4 de setembro de 2016.

⁵ Disponível em: <http://whc.unesco.org/en/list/23>. Acesso em: 3 de setembro de 2016.

⁶ Disponível em: <https://www.unitar.org/unosat-confirms-destruction-palmyra-temple-syria>. Acesso em: 03 de setembro de 2016.

recuperar a memória dos objetos através de sua reprodução digital em 3D, ato que evoca o potencial de reconstrução do bem histórico e cultural além da matéria. O caráter intangível da memória transporta o tempo passado ao presente através da imaterialidade da projeção, evidenciando o valor de culto da obra e sua importância simbólica para a cultura mundial.

Passada mais de uma década de sua destruição, os habitantes de *Bamiyan* puderam ver novamente seu ícone cultural “ressuscitar”. Em junho de 2015, um casal de artistas chineses projetou a imagem holográfica dos Budas no vazio que as estátuas deixaram em 2001⁷, em uma ação aprovada pela UNESCO e pelo governo do Afeganistão. Janson Yu e Liyan Hu declararam que a projeção teve um custo de 120.000 dólares e foi um presente da China para o povo afegão⁸.

Conceitualmente, o ato da projeção de imagens 3D dos Budas oferece um testemunho que remete ao passado de que eles provêm e que independe de seu valor venal. Eles atuam como os semióforos citados pelo escritor italiano Umberto Eco, em alusão ao historiador polonês Krzysztof Pomian (ECO, 2014, pp. 18-19), sendo signos de um tempo remoto, documentos mais que monumentos. A imagem digital é aliada no processo de manutenção do legado cultural e tem potencial para ser o personagem principal na transmissão dessa herança volúvel para as gerações futuras.

Independente dos tradicionais métodos de coleção e conservação do patrimônio histórico e cultural, a comunicação do tempo passado através de sua exposição é talvez o maior legado que se possa deixar para a humanidade. Atualmente, vivemos a realidade da imagem onipresente, onde os produtos visuais são transmitidos através de telas digitais e absorvidos pelo público no espaço virtual como um ato cotidiano. Nesse ambiente digital, os objetos nada mais são do que uma abstração conceitual e geram um tipo de percepção similar àquela conquistada no confronto com o objeto real, produzindo, portanto, a possibilidade da contemplação e da reflexão sobre o conteúdo que transcende sua materialidade.

⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?t=15&v=FmDKHbv-ubI>. Acesso em: 4 de setembro de 2016.

⁸ Disponível em: <http://www.khaama.com/return-of-bamyan-buddhas-with-help-of-3d-image-display-9468>. Acesso em: 3 de setembro de 2016.

MONUMENTOS REAIS E DOCUMENTOS VIRTUAIS

Comunicar nosso tempo passado através de imagens passou a ser um dos principais objetivos culturais de governos, universidades e entidades sem fins lucrativas voltadas para a conservação do patrimônio, gerando uma interseção entre as disciplinas da arqueologia e da museologia com a comunicação. “Antes que as guerras e o tempo destruam nosso patrimônio cultural, precisamos salvá-lo em bibliotecas digitais 3D.”⁹ O novo modelo de preservação digital aproxima o público através da linguagem veloz das redes informáticas e da acessibilidade proporcionada no simples gesto de um *click*.

O tempo da imagem digital é próprio dos espaços virtuais e transforma os monumentos em documentos, conceito já explorado por Michel Foucault (2008) em sua “Arqueologia do Saber”. Para o filósofo tcheco naturalizado brasileiro, Vilém Flusser, o espaço virtual é onde acontece o saber. Nesse contexto, a ideia de privado e público não tem mais sentido e todo objeto é uma abstração (FLUSSER, 2014). Esse espaço virtual ideal não poderia ser mais perfeito para a exposição dos diversos tempos do conhecimento, para a transformação de monumentos reais em documentos virtuais.

[...] em nossos dias, a história é o que transforma documentos em monumentos e que desdobra, onde se decifravam rastros deixados pelos homens, onde se tentava reconhecer em profundidade o que tinham sido, uma massa de elementos que devem ser isolados, agrupados, tornados pertinentes, inter-relacionados, organizados em conjunto. (FOUCAULT, 2008, p. 8)

Podemos afirmar que o tempo é condição essencial para a percepção e a inteligibilidade do mundo (CRARY, 2012). No âmbito museológico, a relatividade do tempo nos remete à narrativa histórica que muitas vezes organiza a percepção humana e a forma como o indivíduo capta a realidade. Na transmissão de uma tradição cultural, faz-se comum a associação de experimentos de vários tempos em um mesmo contexto de comunicação e aprendizagem.

Com a ajuda das novas tecnologias da memória, podemos afirmar que finalmente temos como controlar o tempo de alguma maneira. Nesse cenário, tanto os museus quanto o mundo virtual seriam os lugares onde os tempos estão sobrepostos ou suprimidos.

Entrar para visitar um museu significa, nesse sentido, também atravessar um limiar invisível, experimentar um espaço - não só físico, mas também de comunicação - que tem a capacidade de mediar e estabelecer contato com

⁹ “Não deixe a história morrer”, editorial publicado na revista *Scientific American*, ano 14, n. 169, p. 7, ago. 2016.

outros espaços, outras temporalidades, outras culturas, outras percepções da realidade. (PEZZINI, 2014, p. 45)¹⁰

Mike Crang (1994) concebe os museus como *máquinas que inscrevem o tempo no espaço*¹¹, que encapsulam o tempo, usando suas categorias analíticas para segmentá-lo e representá-lo em displays ou galerias. Em relação ao espaço, os museus são lugares pensados para incentivar a observação, onde o contexto influi notavelmente na dinâmica entre o observador e o conteúdo exposto.

No entanto, no que se refere ao tempo, a tentativa de pará-lo, ignorando seu caráter intangível, gera memórias tecidas também a partir da ausência, emergentes do interstício entre o passado e sua lembrança. O surgimento de recordações imprecisas gera a criação de um futuro construído, que faz com que mesmo sendo imprecisas não deixem de ser verídicas. Walter Benjamin, citando Proust, nos ensina que “um acontecimento vivido é finito [...] ao passo que um acontecimento lembrado é sem limites, porque é apenas uma chave para tudo o que veio antes e depois” (BENJAMIN, 1994, pp. 15-16).

Se levarmos em conta que a história pode ser o resultado da exposição de tradições culturais com base na organização das práticas discursivas, podemos concluir que as mídias utilizadas para tal comunicação interferem na maneira como o tempo será reconstruído no ato da difusão, mediando a percepção do próprio tempo descrito, decorrido e finalizado. Seguindo a noção do coletivo histórico após o século XVIII, quando a história seria um advento de um tempo inédito, “história de fato”, no qual “passado e futuro realinham-se recíproca e alternadamente de maneira contínua” (KOSELLECK, 2006, p. 17), podemos observar que a exposição de um tempo passado a partir de uma interatividade presente leva a criação de inúmeras possibilidades futuras.

Atualmente, a relação entre o público e o conteúdo expositivo passa por uma profunda revisão, consequência direta da inserção de novas tecnologias no universo cultural. A criação de reproduções digitais de arquivos culturais obedece a lógica da comunicação no nosso tempo, onde a interação entre os agentes define qual a exposição

¹⁰ No original: “Entrar a visitar un museo significa en este sentido atravesar asimismo un umbral invisible, experimentar un espacio - no solo físico sino también de comunicación - que tiene la capacidad de mediar e instaurar el contacto con otros espacios, otras temporalidades, otras culturas, otras percepciones de la realidad” (tradução nossa).

¹¹ No original: “Machines that inscribe time on space” (tradução nossa).

adequada, em uma relação viva e flexível que em nada remete ao antigo modelo emprestado da cápsula do tempo.

Nesse panorama, surgem iniciativas que encontram no espaço virtual a plataforma ideal para a comunicação de diversos tempos, através da exposição digital de objetos e lugares relevantes para o traçado da história cultural do mundo. Por intermédio da imagem, que oferece a aparência da coisa representada para transmitir ideias e conceitos, é possível suscitar sentimentos relativos ao objeto, seja o simples gozo recreativo de bens culturais ou até mesmo a empatia resultante da projeção do sujeito no próprio objeto, produzindo um desfrute estético capaz de aproximar o público da história pregressa de outras civilizações.

No entanto, atualmente estamos inundados de imagens e encaramos diariamente a exposição desmedida de produtos visuais. Mais que contemplar, consumimos. Nesse cenário, é indispensável estabelecer os limites que diferenciam as novas tecnologias de armazenamento de dados do próprio conceito de memória. Para construir uma memória que tenha valor em todos os tempos, é preciso selecionar dados e não apenas armazená-los, em uma operação onde o esquecimento também joga um papel importante. Todos os tempos, em seus projetos de destruição e reconstrução, produzem ruínas e escombros que se recombinaem em novas/outras estruturas, de monumentos a coleções, chegando inclusive a determinar usos diferentes do próprio tempo.

Não raramente, esses processos desenterram corpos de outras épocas, reativando energias adormecidas e inserindo no presente outras temporalidades. São, sob muitos aspectos, imagens residuais que insistem em retornar, em reaparecer, reconfiguradas, nuas ou travestidas – mas radicalmente estranhas ao presente no qual surgem. (PALEÓLOGO, 2015, pp. 72-73)

Se relacionarmos a Internet com a ideia de formação de um arquivo geral, podemos entendê-la como o lugar de todos os tempos fora do tempo. No entanto, a principal diferença entre arquivo e acúmulo é a administração de bens baseada em escolhas, em decisões refletidas, na seleção e no descarte, e não fruto da imposição da totalidade esmagadora de todas as coisas e enunciados. Sendo assim, a acumulação infinita do tempo em um lugar que em nada o transforma, não corresponde a necessidade de seleção de dados que evita que a informação se acumule indefinidamente em uma massa amorfa (FOUCAULT, 2008, p. 147).

TODOS OS TEMPOS

Ao longo da história de nossas próprias vidas, evidenciamos a condição temporal inegável do ser humano. “Qualquer tempo que já passou pertence à morte” (SÊNECA, 2008, p. 15), já dizia Sêneca em 63 a.C. Entre o nascimento e o falecimento, o presente se converte inevitavelmente em passado, onde o tempo pode ser entendido como uma dimensão que avança em sentido único e irreversível.

A vontade de colecionar e expor objetos é inerente ao ser humano em sua contingência, como forma de preservar a memória ao longo do tempo. Descobertas arqueológicas de 2008 encontraram na caverna de *Hohle Fels*, na Alemanha, uma pequena coleção de estatuetas figurativas talhadas em marfim de mamute e datadas da Era Paleolítica (CONRAD, 2003). Na Roma antiga, expunham-se objetos conquistados de outros povos em ambientes arquitetônicos requintados com caráter de troféu (JIMÉNEZ-BLANCO, 2014, p. 25).

O ato de colecionar é um aspecto prático da memória, através do qual tudo o que é lembrado, pensado e sabido se converte em um marco (BENJAMIN, 2005). Por outro lado, é também um ato carregado de padrões de comportamento que remetem ao conceito de poder político e econômico. Na Idade Média, por exemplo, a concentração das coleções entre a elite do clero e das coroas representava também a concentração de conhecimento. (CAVALCANTI, 2015).

Nesse contexto, o valor simbólico dos objetos colecionados passou a superar seu valor de uso, sendo um tipo de vínculo diretamente excludente do outro. A relação de culto, transcendente se comparada aos anseios materiais, agrega às peças uma atmosfera de instrumento mágico (BENJAMIN, 1994, p. 173), fazendo com que entes tangíveis sirvam para falar do invisível através do visível: uma relíquia pode desencadear sentimentos ligados ao religioso, político, econômico, social ou puramente estético.

Em um segundo momento, localizado no final do século XVII, surgem instituições culturais públicas, onde a ciência passa a ser também um poder, e o cientista, enquanto produtor de saberes, é exaltado. No século seguinte, as Exposições Universais promoveram um estímulo a esta prática intelectual, ampliando o interesse cultural a uma extensão social mais abrangente, na tentativa de criar uma cultura democrática.

A partir de então, o caminho para a popularização do acesso à cultura supôs a adaptação de coleções privadas às mudanças coletivas, como por exemplo, o caso do *British Museum* em Londres, referência mundial no âmbito até os dias de hoje. O museu, seja de que tipologia for, passa a funcionar como um produtor de sentidos para a sociedade, cujo princípio básico é a disposição de objetos em um determinado espaço físico, criando-se um discurso museográfico que se destina à apreensão do público que o visita.

Nesse contexto, o museu transformou a maneira como o mundo expressa a sua própria consciência da modernidade, entendendo sua inserção na história e sendo direcionado para o futuro. Sua função passa a ser a de selecionar a memória por um lado e, no mesmo movimento, dar espessura ao tempo, mostrá-lo como habitado (CAVALCANTI, 2015). O filósofo francês Michel Serres nos oferece uma síntese simples e perfeita a partir da exposição de um carro e seus componentes, que nos remete a períodos distintos: a roda ao neolítico, a mecânica ao século XVIII, o motor e a termodinâmica ao século XIX e a eletrônica a contemporaneidade (SERRES, 1995).

No museu, objetos de nosso cotidiano [...] assumem valores cognitivos, estéticos, afetivos, sígnicos [...] é a função documental do museu (por via de um acervo, completado por banco de dados) que garante não só a democratização da experiência e do conhecimento humanos e da fruição diferencial de bens, como ainda, a possibilidade de fazer com que a mudança - atributo capital de toda a realidade humana - deixe de ser um salto no escuro para o vazio e passe a ser inteligível (MENESES, 2005. p. 19).

Após a década de 80 do século passado, quando começou uma repaginação em muitos museus com a mudança de metodologia expositiva, os mesmos passaram a integrar a rede de comunicação, produzindo e reproduzindo as novas descobertas. Entretanto, na contemporaneidade, a rapidez das mudanças cotidianas, muitas delas em consequência das pesquisas nas biociências e de novos aplicativos tecnológicos, exigem que cada indivíduo acompanhe por conta própria os novos saberes.

Para saciar essa vontade de saber, a sociedade tende a procurar em novos espaços o envolvimento nos vários campos do conhecimento, gerando redes integradas de educação e comunicação. E, após revolucionar a forma de representação, os museus contemporâneos (re)definem sua função de preservar a história e a cultura, ao mesmo tempo em que favorecem o encontro entre conhecimento e prazer, fundamentais para a

fixação da memória através da experiência, ato fundamental para a realização de novas escolhas individuais.

O museu passa então a transitar no território de atividades econômicas ligadas ao ócio e ao entretenimento, aproximando o conceito arquitetônico ao de um lugar de encontro e diálogo, ao mesmo tempo em que evolui de forma contínua com o objetivo de aproximar um público acostumado com a linguagem do tempo real, tão acessível quando descartável através da *World Wide Web*.

É através da interatividade que o espectador se desprende da condição de puro observador para compor o quadro da narrativa na exposição, quando interfere diretamente no objeto, representante do passado, criando e recriando condições de entendimento e participação que interferem na ação futura.

Como veremos a seguir, as tecnologias da memória trazem maiores possibilidades de exploração por parte do público no que se refere a busca por informações específicas. A seleção de conteúdo dentro de um arquivo tão vasto quanto a Internet pode moldar a procura conforme as necessidades individuais de conhecimento.

No entanto, existe o risco do encontro com iniciativas virtuais que refletem um tempo futuro constituído apenas de possibilidades, onde a utilização de métodos de simulação e de ficção para criar cenários possíveis ou desejados devolve ao espectador a condição única de observador. Na biblioteca virtual não existe a imposição de um conteúdo proposto por agentes reguladores do discurso expositivo. Então o documento volta a ser monumento, como tantos que passam despercebidos em meio a enorme quantidade de imagens que cruzam nossos olhares todos os dias.

TECNOLOGIAS DA MEMÓRIA

Os museus, entre outros monumentos, configuram-se como espaço “institucionalizado de memória”, relacionando-se com o indivíduo e a sociedade por meio de exposições de bens culturais concretos e simbólicos que formam o patrimônio cultural (LOUREIRO, 2003). Mas para que possa representar a legitimidade das forças políticas que o construíram e que dele se apropriam, é preciso colocá-lo em cena (CANCLINI, 1992). Ou seja, o patrimônio só existe a partir do momento que é teatralizado, que compõe

a cenografia dos museus e dos monumentos, construindo o que podemos chamar de uma memória pública.

Algumas coleções de objetos têm a capacidade de representar uma determinada comunidade e proporcionar uma memória compartilhada capaz de projetar um futuro comum (JIMÉNEZ-BLANCO, 2014). Como no século XIX, nota-se ainda hoje uma promoção de caráter “identitário” oriunda de algumas exposições, onde se articula a afirmação de poder do grupo que elabora a narrativa histórica.

A partir do final da década de 1960, ocorre uma ruptura com o velho modelo, quando os museus interativos passam a oferecer o prazer da experimentação e a busca de alternativas individuais, quando “a participação era algo livremente assumido, nunca um comportamento mimético nem forçado por inércia ou hábito”¹² (BALERDI, 2002).

A percepção se dá a partir da experiência consciente de nossos cinco sentidos, quando o cérebro analisa a informação sensorial para construir um sentido mais detalhado do mundo. De acordo com a psicologia, a percepção está relacionada ainda à memória, à atenção e a outras funções cognitivas que podem interferir na interpretação dos estímulos percebidos. A memória permite uma percepção imediata a partir das lembranças (mesmo aquelas que não aconteceram) e contrai uma multiplicidade de momentos, contribuindo para a criação de uma consciência individual.

Mas atualmente, em meio a visitas que pretendem abarcar todo o recorrido proposto no material de divulgação dos museus, os visitantes correm o risco do olhar superficial, sem a retenção necessária para processos de reflexão futura. Umberto Eco, um grande defensor da visita segmentada aos museus, aconselha que a contemplação seja feita pouco a pouco, com pausas estratégicas, quando o observador pode refletir sobre o que é visto, sem fatigar o olho ou a mente (ECO, 2014).

As tecnologias da memória, que abarcam desde a preservação digital do patrimônio até a exposição virtual de bens culturais, permitem que uma grande quantidade de informação nova seja encontrada ao longo do processo de digitalização de antigas fontes. A comunicação dessas informações em um único ambiente, virtual, acessível e

¹² No original: “[...] *la participación era algo libremente asumido, nunca un comportamiento mimético ni forzado por la inercia o la costumbre*” (tradução nossa).

descomplicado, pode ser uma aliada na dilatação do tempo de percepção, o que favorece o processo de compreensão e formação da memória.

Para o filósofo Michel Foucault, o museu e a biblioteca são heterotopias ligadas à acumulação do tempo (FOUCAULT, 2013). A arquitetura desses espaços expositivos é responsável pela saturação da memória através de recursos cenográficos que sobrepõe diversos tempos, ação recorrente na prática da narrativa histórica, que pode acarretar na criação de um tempo suprimido. Por outro lado, podemos dizer que a arquitetura dos espaços virtuais, sem paredes, apresenta ambientes lineares carentes de tempo. Portanto, no que se refere a própria compreensão do tempo, passamos de uma noção de saturação para a de dilatação, onde ocorre um aumento do volume de informação sem que haja qualquer acréscimo material.

Na tentativa de expor o tempo através de réplicas digitais intangíveis, empresas e projetos de digitalização de bens culturais pretendem que o observador possa se relacionar com a narrativa, compondo o quadro no presente e sendo controlador do discurso expositivo. Dessa forma, tencionam a conquista de um tempo único e suspenso, algo extraordinário se levarmos em conta a imprevisibilidade de um ativo tão variável quanto o tempo.

Como exemplo de autonomia do observador, podemos citar o *Google Art Project*¹³, projeto de digitalização de acervos que permite a navegação através de imagens de quarenta e cinco mil obras de arte em alta resolução, bem como um passeio virtual em 360° por cerca de 250 instituições em todo o mundo. Nesse contexto virtual, o espectador pode não apenas suprimir a questão do espaço na vivência de uma experiência individual, quando se translada ao outro lado do mundo para um “passeio” cultural, mas também a noção de tempo, tendo objetos de todos os tempos disponíveis em uma questão de segundos através do acesso pela Internet e do *click* na imagem.

Mais além do simples registro, outras iniciativas buscam reviver o passado através da reconstrução digital de monumentos e até mesmo recuperar as cores originais de artefatos que jamais foram vistos em todo seu esplendor na contemporaneidade.

¹³ Disponível em: <https://www.google.com/culturalinstitute/about/artproject/>. Acesso em: 7 de setembro de 2016.

O projeto *Rekrei*¹⁴, por exemplo, coleta fotografias de monumentos, museus e artefatos atingidos por catástrofes naturais ou intervenções humanas, e as utiliza para criar representações 3D, ajudando na preservação e difusão do patrimônio global. Entre seus projetos de reconstrução virtual, atualmente se encontram os já citados templo *Baalshamin* em Palmira e a Praça Darbar, destruída em um terremoto ocorrido em abril de 2015 em Katmandu, no Nepal.

Outra empresa de preservação virtual, a norte-americana *CyArk*¹⁵, fundada em 2003, também se apressa em registrar profissionalmente todos os ângulos possíveis de sítios arqueológicos com risco de deterioração e desaparecimento. Com o objetivo de garantir que o patrimônio cultural esteja disponível para as gerações futuras, a empresa opera internacionalmente como uma organização sem fins lucrativos, utilizando as novas tecnologias para criar uma biblioteca em 3D, *on-line* e gratuita.

Em relação a recuperação de uma memória desconhecida, podemos citar o trabalho de restauração de cores originais feito tanto pelo arqueólogo alemão Vinzenz Brinkmann quanto pelo *Metropolitan Museum* de Nova York.

No primeiro caso, Brinkmann utilizou lâmpadas de alta intensidade, luz ultravioleta, câmeras, moldes de gesso e frascos de minerais em pó e pigmentos orgânicos utilizados na antiguidade para reviver as cores originais das estátuas da antiga Grécia¹⁶. Quando expostas na Acrópole, o público acostumado com a representação sólida e sóbria das ruínas de mármore, hoje expostas com a relevância de tesouro histórico em museus com o *British Museum* de Londres, se espantou com o colorido original, porém desconhecido os deuses gregos.

Em relação ao *MET*, o *Media Lab* do museu utilizou as tecnologias emergentes para aprimorar a percepção do espectador com a ferramenta *Color the Temple*¹⁷. Através da combinação de informação digital com objetos reais, as cores originais do Templo de Dendur, proveniente do antigo Egito, foram recriadas com luz projetada no presente.

¹⁴ Disponível em: <https://rekrei.org/>. Acesso em: 3 de setembro de 2016.

¹⁵ Disponível em: <http://www.cyark.org/>. Acesso em: 3 de setembro de 2016.

¹⁶ Disponível em: <http://www.smithsonianmag.com/arts-culture/true-colors-17888/?all>. Acesso em: 7 de setembro de 2016.

¹⁷ Disponível em: <http://www.metmuseum.org/blogs/digital-underground/2015/color-the-temple>. Acesso em: 7 de setembro de 2016.

Podemos dizer que essas cópias digitais construídas tanto a partir de pesquisas científicas quanto de acervos de imagem coletados junto ao próprio público, pretendem evocar um tipo de percepção tão valiosa quanto o objeto presente, transcendendo a questão da representação.

[...] todas as representações provêm das percepções, são repetições destas. Assim sendo, originariamente a existência de uma representação já é uma garantia de realidade do representado. A oposição entre subjetivo e objetivo não existe desde o início. Ela só se estabelece pelo fato de que o pensamento tem a capacidade de voltar a tornar presente uma coisa já percebida, graças a reprodução na representação, sem que o objeto exterior precise mais existir. (FREUD, 2014, p. 18).

Através desses exemplos, podemos dizer que a réplica digital busca satisfazer a questão da memória como instrumento de construção social, onde o contato com o conceito simbolizado pelo objeto independe da relação temporal e atua de forma eficaz nos processos de constituição e reforço da identidade individual e coletiva. “Quando o olho decifra na imagem a mensagem “informação”, ele circula ao redor da imagem. O tempo dentro da imagem é um tempo circular de eterna repetição” (FLUSSER, 2014, p. 212).

Mas por outro lado, quando delegamos a nossa memória à tecnologia com a criação de bibliotecas virtuais, as máquinas são incumbidas de mediar a percepção do observador através da tela digital, na tarefa de conservar a nossa história. É curioso lembrar que a terceirização da memória já era temida desde a Grécia Antiga, quando Sócrates afirmou que a invenção da escrita geraria o esquecimento.

A confiança que passarão a depositar na escrita, produzida por esses caracteres externos que não fazem parte deles próprios, os desestimulará quanto ao uso da própria memória, que lhes é interior. (PLATÃO, 2008, p. 103)

Tecnicamente, um dos principais desafios dos profissionais que trabalham incansavelmente na confecção de cópias digitais do patrimônio é que a imagem digital resultante permaneça acessível a longo prazo, além dos limites de falhas de mídia ou das possíveis mudanças tecnológicas. Também é importante construir uma infraestrutura informática que seja capaz de administrar uma grande escala de dados.

Seja através de representações 3D, como o trabalho da *CyArk* e até mesmo da muito difundida visão em 360° do *Google Art Project*, ou a partir da criação de uma

estratégia cultural especificamente digital, como o caso da *Tate Modern*¹⁸, em geral, observa-se que existe uma maior preocupação com a preservação das possíveis experiências criadas a partir de narrativas interativas virtuais do que com a preservação unilateral dos monumentos em si.

É importante comentar que carecemos de um distanciamento histórico necessário para a reflexão sobre as possíveis consequências da priorização das alegorias frente aos objetos reais de que são fruto. Mas podemos citar o filósofo alemão Nietzsche, quando afirmou que o fato de buscarmos o significado das coisas e não o que realmente são podem tornar nossos sentidos difusos. Ao transferir o prazer para o cérebro utilizando primordialmente o pensamento, o sujeito pode se tornar mais insensível, debilitando seus sentidos ao priorizar o simbólico em detrimento da realidade — “e assim chegamos à barbárie por esse caminho, tão seguramente como por qualquer outro” (NIETZSCHE, 1986, p. 13).

Nesse panorama, onde as máquinas são responsáveis pela escrita e leitura dos códigos, nos resta apenas o ato de selecionar o que realmente importa ser lembrado em meio a tanta informação e desapegar do resto, que deve ser esquecido pelo bem da preservação do legado que queremos transmitir para o futuro.

O escritor argentino Jorge Luis Borges afirma em suas *Ficções* (BORGES, 2008, p. 26), inspirado na “Análise da Mente” de Bertrand Russell (RUSSELL, 1976), que “o presente é indefinido, o futuro não tem realidade senão como esperança presente, que o passado não tem realidade senão como lembrança presente”¹⁹. Podemos dizer que ao longo do tempo, em um cenário histórico variável e cada vez mais veloz, a memória é o principal mecanismo para a adaptação aos ambientes em mudança. A construção de uma memória virtual nas redes não apenas preserva o passado tornando-o acessível para as novas gerações, mas de certa forma cria um novo modelo de futuro, onde teremos acesso a cada vez mais lembranças que não necessariamente correspondem a experiências.

¹⁸ Disponível em: <http://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/19/tate-digital-strategy-2013-15-digital-as-a-dimension-of-everything>. Acesso em: 1 de setembro de 2016.

¹⁹ No original: “*el presente es indefinido, que el futuro no tiene realidad sino como esperanza presente, que el pasado no tiene realidad sino como recuerdo presente*” (tradução nossa).

Referências

- BALERDI, I. D. “Qué fue de la nueva museología? El caso de Québec”. In: **Artigrama**, N. 17, 2002, pp. 493-516. I.S.S.N.: 0123-1498. Disponível em <http://www.unizar.es/artigrama/pdf/17/3varia/13.pdf>
- BENJAMIN, W. “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”. In: **Obras escolhidas: Magia e técnica, arte e política**. Trad. Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- _____. **Libro de los Pasajes**. Trad. Luis Fernández Castañeda, Isidro Herrera e Fernando Guerrero. Madri: Ediciones Akal, 2005.
- BERGSON, H. “Introdução à metafísica”. In: **O pensamento e o movente: Ensaios e conferências**. Trad. Bento Prado Neto. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- BORGES, J. L. **Ficciones**. Madrid: Alianza Editorial, 2008.
- CAVALCANTI, C. C. B. **O Conhecimento em exposição: Novas tecnologias da comunicação como construção multidirecional de conhecimento e de percepção do mundo contemporâneo**. Novas Edições Acadêmicas, 2015.
- CANCLINI N. G. **Culturas Híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad**. Buenos Aires: Editorial Sudamericana, 1992.
- CONARD, N. J. “Paleolithic ivory sculptures from southwestern Germany and the origins of figurative art”. In: **Nature**, N. 426, pp. 830-832.
- CRANG, M. “Spacing Times, Telling Times and Narrating the Past”. In: **Time Society**, N. 3 (1), pp. 29-45, 1994. Disponível em: <http://dro.dur.ac.uk/5161/1/5161.pdf?DDD14+dgg0arb+dgg0mac>
- CRARY, J. **Técnicas do observador: Visão e modernidade do século XIX**. Trad. Verrah Chamma. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- ECO, U. “El Museo en el Tercer Milenio”. In: **El Museo**. Trad. Alfredo Taberna. Madri: Casimiro Livros, 2014.
- EDITORIAL. “Não deixe a história morrer. Antes que as guerras e o tempo destruam nosso patrimônio cultural, precisamos salvá-lo em bibliotecas digitais 3D”. In: **Scientific American Brasil**, N. 169, Ano 14, p. 7, agosto de 2016.
- FLUSSER, V. **Comunicologia: Reflexões sobre o futuro: as conferências de Bochum**. Trad. Maria Souza de Castro. São Paulo: Martins Fontes, 2014.
- FOUCAULT, M. **Arqueologia do Saber**. Trad. Luis Felipe Baeta Neves. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.
- _____. **O corpo utópico, as heterotopias**. Trad. Salma Tannus Muchail. São Paulo: n-1 Edições, 2013.
- FREUD, Sigmund. **A negação: Sigmund Freud**. Trad. Marilene Carone. São Paulo: Cosac Naify, 2014.
- JIMÉNEZ-BLANCO, M. D. **Una Historia del Museo en Nueve Conceptos**. Madri: Ediciones Cátedra, 2014.
- KOSELLECK, R. **Futuro Passado: contribuição para a semântica dos tempos históricos**. Contraponto: Rio de Janeiro, 2006.
- LOUREIRO, J. M. M. **Museu de ciência, divulgação científica e hegemonia**. V. 32, N. 1. Brasília: Ci. Inf., 2003, p. 88-95.
- MENESES, U. “A exposição museológica e o conhecimento histórico”. In: **Museus: dos Gabinetes de Curiosidade à Museologia Moderna**. Belo Horizonte, Argvmentvm; DF: CNPq, 2005.
- NIETZSCHE, F. **Humano, demasiado humano**. Editores Mexicanos Unidos 5a. edición, febrero de 1986. Disponível em: <http://homepage.mac.com/eeskenazi/Demasiado%20Humano.pdf>

- PALEOLÓGO D. **A máquina de fabricar vampiros: tecnologias da morte, do sangue e do sexo**. Tese de Doutorado, Escola de Comunicação e Cultura, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2015.
- PEZZINI, I., “Semiosis del Nuevo Museo”. In: **El Museo**. Trad. Alfredo Taberna. Madri: Casimiro Livros, 2014.
- PLATÃO. **Diálogos III** (Socráticos). Tradução, textos complementares e notas de Edson Bini. Bauru/SP: Edipro, 2008.
- RUSSELL, B. **A Análise da Mente**. Trad. Antonio Cirurgião. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1976.
- SÊNECA. **Aprendendo a viver**. Trad. Lúcia Sá Rabello e Ellen Itanajara Neves Vranas. Porto Alegre: L&PM Pocket, 2008.
- SERRES, M. **A Lenda dos Anjos**. São Paulo: Aleph, 1995. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/icse/v1n1/17.pdf>
- MANSO, Bruno Paes. “Ação e discurso: sugestão para o debate da violência”. In: OLIVEIRA, Nilson Vieira (org.). **Insegurança pública: reflexões sobre a criminalidade e a violência urbana**. São Paulo: Nova Alexandria, 2002.
- PERLMAN, Janice. **O mito da marginalidade: favelas e política no Rio de Janeiro**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.
- PORTO, Mauro. **Enquadramentos da mídia e política**. In: Anpocs, 2002.
- RAMALHO, Cristiane. **Favela é...** Publicado em 08/01/2002. Disponível em <http://novo.vivafavela.com.br/publique>. Acesso em 17/06/2009.
- RAMOS, Silvia; PAIVA, Anabela. **Mídia e violência: tendências na cobertura da criminalidade e segurança no Brasil**. Rio de Janeiro: Iuperj, 2007.
- ROCHA, D. G. **Da Batalha à Guerra do Rio: uma abordagem espaço-temporal da representação das favelas na imprensa carioca**. Dissertação de mestrado. Escola Nacional de Ciências Estatísticas (ENCE/IBGE). Rio de Janeiro, 2010.
- SANTOS, Mariana Cavalcanti Rocha. **Demolição, Batalha e Paz: favelas em manchetes**. Dissertação de mestrado. Rio de Janeiro: UFRJ/ECO, 2001.
- SILVA, Jailson de Souza; BARBOSA, Jorge Luiz. **Favela: alegria e dor na cidade**. Rio de Janeiro: Editora Senac Rio, 2005.
- VALLADARES, Licia Prado. **A invenção da favela: Do mito de origem à favela.com**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2005.
- ZALUAR, Alba, ALVITO, Marcos. **Um século de favela**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2006.